
WARHAMMER
40,000
CODEX
ADEPTA SORORITAS
- CARTAS DE UNIDADES -

INSTRUCCIONES

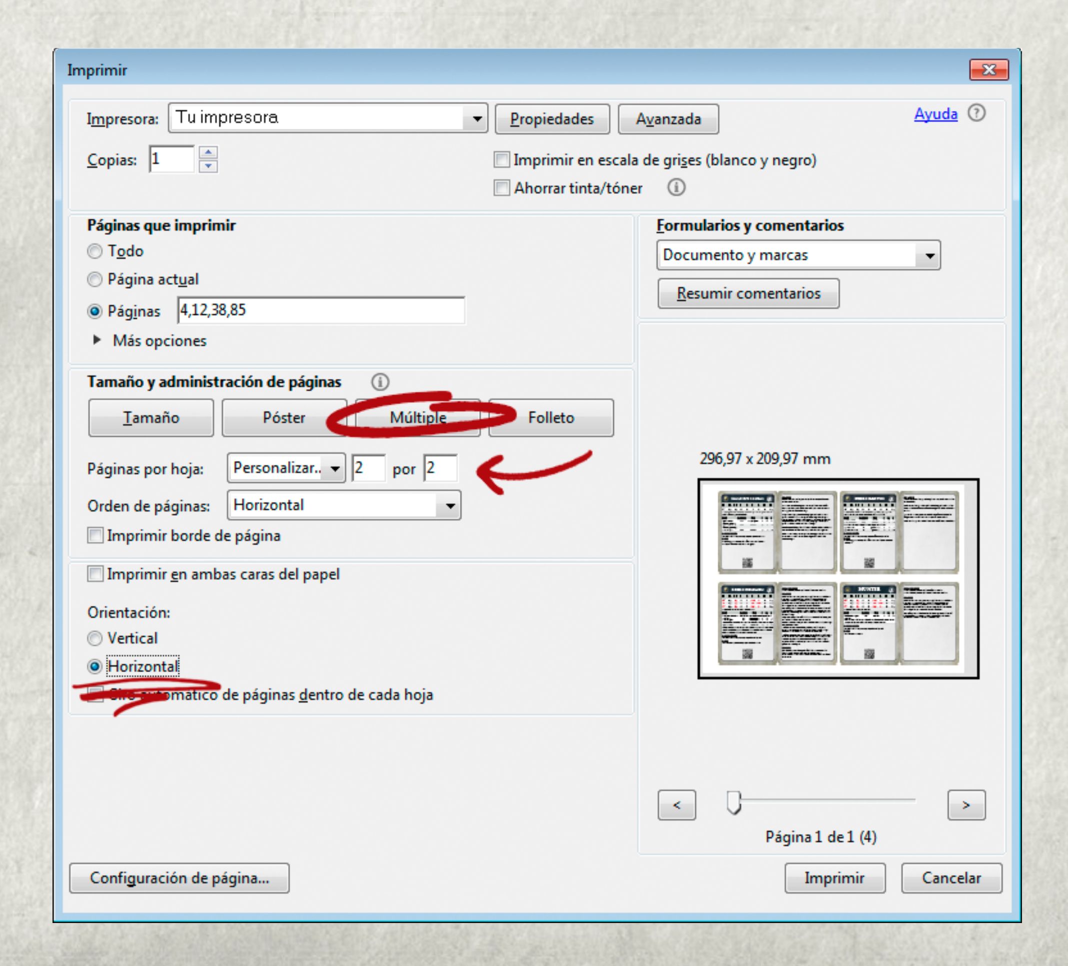
Este documento contiene todo lo necesario para imprimir las cartas de unidades correspondientes al Codex: Adepta Sororitas. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

Las cartas están diseñadas para poder imprimir cuatro diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el modo narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no muestran el valor en puntos de la miniatura, tan sólo sus Puntos de Poder.
Del mismo modo, el equipo o armamento que se muestra en estas cartas, es el que viene de base con la miniatura; cualquier equipo que se considere "opcional" se representará mediante las cartas que podrás encontrar en el volumen Codex: Adepta Sororitas - Cartas de Equipo"

El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así cartas de tamaño "Poker" o "Magic". Pero eres libre de imprimirlas a tu gusto, por ejemplo, en tamaño cuartilla. También puedes optar por no doblarlas, y tener una ficha con todas las características de la miniatura en una misma cara.
En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada carta de unidad, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué unidades (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple".
Asimismo, deberás seleccionar la opción "2 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



GLOSARIO

SPANGLISH	CASTELLANO
CELESTINE	SANTA CELESTINE
TRIUMPH OF SAINT KATHERINE	TRIUNFO DE SANTA KATHERINE
CANONESS	CANONESA
MISSIONARY	MISIONERO
BATTLE SISTERS SQUAD	ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
PREACHER	PREDICADOR
REPENTIA SUPERIOR	AMA DE ARREPENTIDAS
SISTERS REPENTIA	HERMANAS ARREPENTIDAS
CELESTIAN SQUAD	ESCUADRA CELESTE
ZEPHYRIM SQUAD	ESCUADRA CÉFIRO
HOSPITALLER	HOSPITALARIA
CRUSADERS	CRUZADOS
ARCO-FLAGELLANTS	ARCOFLAGELANTES
DEATH CULT ASSASSINS	ASESINAS DEL CULTO A LA MUERTE
DOMINION SQUAD	ESCUADRA DOMINIUM
SERAPHIM SQUAD	ESCUADRA SERAFÍN
EXORCIST	EXORCISTA
MORTIFIERS	MORTIFICADORES
RETRIBUTOR SQUAD	ESCUADRA DE VENGADORAS
PENITENT ENGINES	CASTIGO DEL PENITENTE
SORORITAS RHINO	RHINO SORORITAS
BATTLE SANCTUM	SANCTUM DE BATALLA

ÍNDICE

CUARTEL GENERAL

TROPAS DE LÍNEA

ÉLITE

ATAQUE RÁPIDO

APOYO PESADO

TRANSPORTES

FORTIFICACIONES

MAQUETADO Y REVISADO POR:

Álvaro Tárraga
Jordi Arias García
José Carpio
Rubén Farraces
Vicius

ORDO TRADUCTOR
CRUZADA HISPANICUS



SANTA CELESTINE

8 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	2+	2+	3	3	6	6	9	2+

Equipo: La Espada Flamígera. Sólo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
La Espada Ardiente (disparo)	8”	Asalto 1D6	5	-1	1
Esta arma impacta automáticamente.					
La Espada Ardiente (combate)	Combate	Combate	+4	-3	2

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, CELESTINE



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Lágrimas curativas: Al inicio de tu Fase de Movimiento, elige una unidad **GEMINAE SUPERIA** amiga a 3" o menos de Celestine. Si esa unidad tiene alguna miniatura que haya perdido alguna herida, esa miniatura recupera todas sus heridas perdidas. Si no, si una miniatura de esa unidad hubiera sido destruida, puede volver a la vida con 2 heridas restantes, poniéndola a 3" de esta miniatura y en coherencia de unidad. Si la miniatura no pudiera ser puesta de esta manera, no podrá resucitar.

La Armadura de Santa Khaterine: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Santas bendiciones: Mejora en 1 las salvaciones invulnerables de las miniaturas **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS** amigas por la habilidad Escudo de fe cuyas unidades estén a 6" o menos de esta miniatura (mejora en 2 si la unidad es **GEMINAE SUPERIA**), hasta un máximo de 4+. Además, las miniaturas en unidades **ADEPTUS MINISTORUM** y **ASTRA MILITARUM** amigas tienen una salvación invulnerable de 6+ mientras estén a 6" o menos de esta miniatura.

Intervención milagrosa: La primera vez que esta miniatura sea destruida, tira 1D6 al final de la fase. Con 2+, devuelve al juego a esta miniatura con todas sus heridas restantes, situándola lo más cerca posible de su posición previa y a más de 1" de toda miniatura enemiga.

JUNITH ERUITA

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
10”	2+	2+	3	4	7	4	9	3+

Equipo: La Maza del Castigo y dos Lanzallamas Pesados. Sólo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
La Maza del Castigo	Combate	Combate	+2	-1	2
Lanzallamas Pesado	12”	Pesada 1D6	5	-1	1
Esta arma impacta automáticamente.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR

CLAVES

PERSONAJE, VEHÍCULO, VOLAR, CANONESA SUPERIORA, JUNITH ERUITA



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Convicción feroz: Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar y para herir de las miniaturas en unidades **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

El Púlpito de la Basílica de Santa Holline: Mejora en 1 las salvaciones invulnerables de las miniaturas **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS** amigas por la habilidad Escudo de fe cuyas unidades estén a 6" o menos de esta miniatura, hasta un máximo de 4+.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota y cada unidad a 3” o menos sufre 1 herida mortal.



TRIUNFO DE SANTA KATHERINE

9 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	3+	3+	3	3	10-18	14	9	3+
6"	3+	3+	3	3	5-9	8	9	3+
6"	3+	3+	3	3	1-4	6	9	3+

Equipo: La Espada de la Mártir, Armas Reliquia, seis Pistolas Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes. Sólo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
La Espada de los Mártires	Combate	Combate	+3	-3	2
Cuando el portador combate, no puede hacer más de 4 ataques con esta arma.					
Armas Reliquia	Combate	Combate	+2	-1	1
Pistola Bólter	12"	Pistola 1	4	0	1
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, TRIUNFO DE SANTA KATHERINE



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado, Escudo de fe: (Ver pág. 43-44).

Praesidium Protectiva: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+. Los ataques realizados contra esta miniatura restan 1 a la tirada para impactar.

Corazón ardiente: Los Chequeos de Moral realizados por unidades **ADEPTA SORORITAS** amigas a 6" o menos de esta miniatura se superan automáticamente.

Procesión solemne: Esta miniatura no puede embarcarse en **TRANSPORTES**. Además, esta miniatura se considera que tiene 9 heridas en lo referente a rasgos de terreno.

Reliquias de las Matriarcas: Esta miniatura tiene un número de reliquias que dependen de las heridas restantes que le queden. De 18 a 10 heridas, tiene 5 reliquias. De 9 a 5, 2 reliquias y de 4 a 1 herida, solamente 1 reliquia. Cada reliquia otorga a la miniatura una habilidad especial y sólo se puede tener una reliquia de cada tipo. Cuando la miniatura pierda reliquias a causa de las heridas sufridas, elige cuáles pierde esta miniatura para el resto de la batalla. Si esta miniatura recuperase heridas, podrás elegir qué reliquias perdidas recuperará.

Incensario de la Rosa Sagrada: Al inicio de cada turno, gana un Dado Milagroso.

Simulacrum del Cáliz de Ébano: Al inicio de tu Fase de Disparo, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura, sumando 1 al resultado si es **PSÍQUICO** y 1 al resultado si es **CAOS**. Con 5+, la unidad por la que se haya hecho la tirada sufrirá 1D3 heridas mortales.

Pétalos de la Rosa Ensangrentada: Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de Combate realizados por miniaturas **ADEPTA SORORITAS** en unidades amigas a 6" de esta miniatura.

Icono del Corazón Valeroso: Una vez por fase, puedes realizar un Acto de fe para una unidad amiga a 6" o menos de esta miniatura que tenga la habilidad Actos de fe, incluso si ya has hecho uno o más Actos de fe en esa fase.

Simulacrum del Sudario de Plata: Cuando realices un Acto de fe para una unidad amiga a 6" o menos de esta miniatura, puedes sumar o restar el valor de un Dado Milagroso usado en 1, hasta un máximo de 6 y un mínimo de 1. Esto no es acumulativo con otras habilidades similares.



CANONESA



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Equipo: Pistola Bólter, Espada Sierra, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Espada Sierra	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional cuando el portador combate con esta arma.					
Granada Frag.	6”	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6”	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, CANONESA



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Pistola Bólter** y su **Espada Sierra** por una **Pistola de Plasma**, una **Espada de Energía** y un **Bastón de Oficio**.
- Esta miniatura puede cambiar su **Pistola Bólter** por un **Bólter Condenación** o por un objeto de la lista de *Pistolas*.
- Esta miniatura puede cambiar su **Espada Sierra** por una una **Espada de Energía** o una **Espada Bendita**.
- Si esta miniatura está equipada con una **Espada Sierra**, podrá tener una **Vara Nulificadora** o un **Brasero de Fuego Sagrado**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado, Escudo de fe: (Ver pág. 43-44).

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Liderar a los justos: Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las miniaturas en unidades **<ORDEN>** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

Bastón de Oficio: Si esta miniatura está equipada con uno, suma 3" al rango de la habilidad Liderar a los justos.

Vara Nulificadora: Si esta miniatura está equipada con una, no podrá ser objetivo ni verse afectada por poderes psíquicos. Además, cualquier miniatura de tu ejército equipada con este objeto que esté a 18" o menos de cualquier miniatura **PSÍQUICO** enemiga, restará 1 a los Chequeos Psíquicos y a sus Chequeos de Negar a la Bruja que realicen.

Brasero de la Fuego Sagrado: Mientras cualquier miniatura de tu ejército equipada con este objeto esté a 6" o menos de cualquier unidad **DEMONIO** enemiga, cada una de esas unidades resta 1 a su característica de Liderazgo. Además, una vez por batalla cuando el portador sea elegido para disparar o realizar disparos defensivos, puede desatar su poder. Si lo hace, elige una unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura, o a la unidad que haya declarado una carga contra esta miniatura, y tira 1D6; con 2+, la unidad enemiga sufrirá 1D3 heridas mortales, o 1D6 heridas mortales si es **DEMONIO**.



MISIONERO

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	4+	4+	3	3	4	3	7	6+



Equipo: Rifle Automático, Pistola Láser, Espada Sierra, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Rifle Automático	24"	Fuego rápido 1	3	0	1
Pistola Láser	12"	Pistola 1	3	0	1
Espada Sierra	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional cuando el portador combate con esta arma.					
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, SACERDOTE DEL MINISTORUM, MISIONERO



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Pistola Láser** y su **Rifle Automático** por una **Pistola Bólter** y una **Escopeta**.

HABILIDADES

Fanático: Cuando una miniatura de esta unidad haga un ataque con un arma de Combate, puedes repetir la tirada para impactar si su unidad realizó un movimiento de carga, una Intervención Heroica o fue cargada este turno.

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Himnos de guerra: Puedes sumar 1 al atributo Ataques de las miniaturas en unidades de **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** a 6" o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad.

Misión en solitario: Si tu ejército es Veterano, no puedes poner más de un **MISIONERO** en cualquier Destacamento.

Palabra del Emperador: Tira 1D6 cuando una miniatura **ADEPTUS MINISTORUM** amiga a 6" o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad huya; con 4+, esa miniatura no huye.



ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Hermana	6”	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Superiora	6”	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Composición: 1 Hermana Superiora y 4 Hermanas de Batalla.

Equipo: Bólter, Pistola Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Hermanas de Batalla adicionales (**+2 P. P.**), o hasta 10 Hermanas de Batalla adicionales (**+4 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter	24”	Fuego rápido 1	4	0	1
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Granada Frag.	6”	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6”	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA



OPCIONES DE EQUIPO

- La Hermana Superiora puede tener adicionalmente un objeto de la lista de *Armas de Combate*, o cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas de Combate*.
- La Hermana Superiora puede cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas a Distancia*.
- La Hermana Superiora puede cambiar la **Pistola Bólter** por un objeto de la lista de *Pistolas*.
- Una Hermana de Batalla puede cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas Especiales*.
- Una Hermana de Batalla puede cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas Especiales* o *Armas Pesadas*.
- Una Hermana de Batalla armada con **Bólter** puede elegir un **Simulacrum Imperialis**.
- La unidad puede tener un **Queubín Incensor**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado, Escudo de la fe: (Ver pág. 43-44).

Simulacrum Imperialis: Una vez por fase, si una miniatura de la unidad está equipada con uno, puedes realizar un Acto de fe para esta unidad, incluso si ya has hecho uno o más Actos de fe en esa fase.

Querubín Incensor: Si la unidad tiene uno, una vez por partida, al principio de una fase, el Querubín podrá interceder. Si lo hace, retira al Querubín Incensor del campo de batalla y ganas un Dado Milagroso. Tira 2D6 cuando lo hagas y elige con cuál te quedas. Ese dado sólo puede ser usado por esta unidad y para esa fase. Si al final de la fase no lo has usado, pierdes el dado.

Un Querubín Incensor será representado por una miniatura acorde, pero no cuenta como una miniatura para cualquier efecto en las reglas. Mientras una unidad con un Querubín esté en el campo de batalla, éste deberá estar a 2” de la unidad.



PREDICADOR



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	4+	4+	3	3	4	3	7	6+

Equipo: Pistola Láser y Espada Sierra.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Láser	12”	Pistola 1	3	0	1
Espada Sierra	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional cuando el portador combate con esta arma.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, SACERDOTE DEL MINISTORUM, PREDICADOR



HABILIDADES

Fanático: Cuando una miniatura de esta unidad haga un ataque con un arma de Combate, puedes repetir la tirada para impactar si su unidad realizó un movimiento de carga, una Intervención Heroica o fue cargada este turno.

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Himnos de guerra: Puedes sumar 1 al atributo Ataques de las miniaturas en unidades de **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** a 6” o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad.

Icono de la Eclesiarquía: Mientras cualquier unidad **PREDICADOR** de tu ejército esté a 6" o menos de cualquier unidad **CAOS** enemiga, cada una de esas unidades resta 1 a su característica de Liderazgo.

GEMINAE SUPERIA

1 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	3+	3+	3	3	2	3	9	3+

Composición: 1 Geminae Superia.

Equipo: Espada de Energía, Pistola Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 1 Geminae Superia adicional (**+1 P. P.**). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Espada de Energía	Combate	Combate	+1	-3	1
Granada Frag.	6”	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6”	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, GEMINAE SUPERIA



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Guardianas divinas: Si tu ejército es Veterano, esta unidad no ocupa casillas en un Destacamento que incluya una miniatura **CELESTINE**. Esta unidad nunca podrá tener Rasgos del Señor de la Guerra o Reliquias.

Protectoras: Tira 1D6 cada vez que una miniatura **CELESTINE** amiga a 3” o menos de esta unidad pierda cualquier número de heridas por un ataque contra ella, con un 2+ **CELESTINE** no pierde dichas heridas, pero esta unidad sufre una herida mortal por cada herida evitada. Sólo se puede hacer un intento de interceptar cada ataque.

AMA
DE ARREPENTIDAS

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	3+	3+	3	3	4	4	8	3+

Equipo: Látigos Neurales, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Látigos Neurales	Combate	Combate	Port.	-2	1
Cuando resuelvas un ataque con esta arma contra una unidad que no sea un ***VEHÍCULO*** *en la que ninguna miniatura tenga una característica de Liderazgo superior a 7, suma 1 a la tirada para herir.*					
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, AMA DE ARREPENTIDAS



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede tener adicionalmente una **Pistola Bólter**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Azote de las penitentes: Si tu ejército es Veterano, esta miniatura no ocupa casillas en un Destacamento que incluya cualquier unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS <ORDEN>**.

Seguir adelante: Puedes repetir las tiradas para Avanzar y cargar de las miniaturas en unidades **HERMANAS ARREPENTIDAS <ORDEN>** amigas a 6" o menos de esta miniatura. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir por ataques hechos con armas de Combate de las miniaturas en unidades **HERMANAS ARREPENTIDAS <ORDEN>** amigas a 6" o menos de esta miniatura.



HERMANAS ARREPENTIDAS

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	3+	3+	3	3	1	2	8	7+

Composición: 4 Hermanas Arrepentidas.

Equipo: Eviscerador de Penitente.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Hermanas Arrepentidas adicionales (+3 P. P.),.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Eviscerador de Penitente	Combate	Combate	x2	-3	2
Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, HERMANAS ARREPENTIDAS



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Martirio: Cuando esta unidad sea destruida (excepto en la Fase de Moral), ganas un Dado Milagroso.

Consuelo en la angustia: Cada vez que una miniatura de esta unidad pierda una herida tira 1D6; con un resultado de 5+ la herida no se pierde.

ESCUADRA CELESTE

4 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Celeste	6"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Superiora	6"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+

Composición: 5 Celestes.

Equipo: Bólter, Pistola Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Celestes adicionales (**+2 P. P.**). Una Celeste Superiora puede sustituir a una Celeste.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1
Pistola Bólter	12"	Pistola 1	4	0	1
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, ESCUADRA CELESTE



OPCIONES DE EQUIPO

- La Celeste Superiora puede tener adicionalmente un objeto de la lista de *Armas de Combate*, o cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas de Combate*.
- La Celeste Superiora puede cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas a Distancia*.
- La Celeste Superiora puede cambiar la **Pistola Bólter** por un objeto de la lista de *Pistolas*.
- Una Celeste puede cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas Especiales*.
- Una Celeste puede cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas Especiales* o *Armas Pesadas*.
- Una Celeste armada con **Bólter** puede elegir un **Simulacrum Imperialis**.
- La unidad puede tener un **Queubín Incensor**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado, Escudo de la fe: (Ver pág. 43-44).

Guardaespaldas: Tira 1D6 cada vez que una miniatura **PERSONAJE <ORDEN>** amiga a 3" o menos de esta unidad pierda cualquier número de heridas por un ataque contra ella, con un 2+ la miniatura no pierde dichas heridas, pero esta unidad sufre una herida mortal por cada herida evitada. Sólo se puede hacer un intento de interceptar cada ataque.

Protectoras juradas: Puedes repetir las tiradas para impactar de las miniaturas de esta unidad mientras estén a 6" o menos de cualquier **CANONESA <ORDEN>** amiga.

Simulacrum Imperialis: Una vez por fase, si una miniatura de la unidad está equipada con uno, puedes realizar un Acto de fe para esta unidad, incluso si ya has hecho uno o más Actos de fe en esa fase.

Querubín Incensor: Si la unidad tiene uno, una vez por partida, al principio de una fase, el Querubín podrá interceder. Si lo hace, retira al Querubín Incensor del campo de batalla y ganas un Dado Milagroso. Tira 2D6 cuando lo hagas y elige con cuál te quedas. Ese dado sólo puede ser usado por esta unidad y para esa fase. Si al final de la fase no lo has usado, pierdes el dado.

Un Querubín Incensor será representado por una miniatura acorde, pero no cuenta como una miniatura para cualquier efecto en las reglas. Mientras una unidad con un Querubín esté en el campo de batalla, éste deberá estar a 2" de la unidad.

ESCUADRA CÉFIRO

5 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Céfiro	12”	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Superiora	12”	3+	3+	3	3	1	3	9	3+

Composición: 1 Céfiro Superiora y 4 Céfiros.

Equipo: Espada de Energía, Pistola Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Céfiros adicionales (**+4 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Espada de Energía	Combate	Combate	+1	-3	1
Granada Frag.	6”	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6”	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, ESCUADRA CÉFIRO



OPCIONES DE EQUIPO

- La Céfiro Superiora puede cambiar la **Pistola Bólter** por una **Pistola de Plasma**.
- Si la Céfiro Superiora está equipada con una **Pistola Bólter**, puede elegir un **Estandarte Céfiro**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Golpe de éxtasis: Puedes repetir las tiradas para herir por ataques hechos con armas de Combate de las miniaturas de esta unidad.

Estandarte Céfiro: Puedes repetir las tiradas para cargar de las unidades **<ORDEN>** que estén a 6” o menos de cualquier unidad amiga con un Estandarte Céfiro cuando se realice la tirada.

Semblante angelical: Mejora en 1 las salvaciones invulnerables de las miniaturas de esta unidad por la habilidad Escudo de fe, hasta un máximo de 4+.

Golpe celestial: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer sobrevolando el combate en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede aparecer al combate al final de cualquiera de tus Fases de Movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9” de toda miniatura enemiga.



DIALOGUS





M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	4+	3+	3	3	4	3	8	3+

Equipo: Pistola Bólter y Báculo Diálogus.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Báculo Dialogus	Combate	Combate	+1	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, DIALOGUS



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Fortaleza espiritual: Cada vez que esta miniatura pierda una herida como resultado de una herida mortal durante la Fase Psíquica, tira 1D6; con un resultado de 5+ la herida no se pierde.

Megáfono de las alabanzas: Suma 1 a la característica de Liderazgo de las unidades **ADEPTA SORORITAS** que estén a 6” o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

Retórica exaltadora: Cuando realices un Acto de fe para una unidad amiga a 6" o menos de cualquier miniatura con esta habilidad, puedes sumar o restar el valor un Dado Milagroso usado en 1, hasta un máximo de 6 y un mínimo de 1. Esto no es acumulativo con otras habilidades similares (como por ejemplo la habilidad Reliquias de las Matriarcas del Triunfo de Santa Katherine).



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	4+	3+	3	3	4	3	8	3+

Equipo: Pistola Bólter e Instrumental Quirúrgico.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Instrumental Quirúrgico	Combate	Combate	Port.	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, HOSPITALARIA



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Médicus Ministorum: Al final tu Fase de Movimiento, esta miniatura puede dar intervención médica a una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** amiga a 3” o menos de ella. Si hay una miniatura herida en la unidad elegida, ésta se cura de inmediato 1D3 heridas. De lo contrario, si alguna de sus miniaturas ha sido eliminada durante la batalla, una miniatura eliminada regresa a la unidad con 1 herida restante. Sitúala a 3” de esta miniatura y en coherencia con su unidad. En caso de no ser posible colocarla de esta manera, la miniatura no regresa a la batalla. Una unidad sólo puede recibir intervención médica una vez por turno.



IMAGIFIER



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	3+	3+	3	3	4	3	8	3+

Equipo: Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter	24”	Fuego rápido 1	4	0	1
Granada Frag.	6”	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6”	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, IMAGIFIER



HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Letanía de hazañas: Durante el despliegue, después de haber desplegado esta miniatura en el campo de batalla, elige uno de los siguientes relatos. Esta miniatura tendrá esa habilidad hasta el final de la batalla.

- **Relato del fiel:** Puedes repetir los Chequeos de Negar a la Bruja realizados por miniaturas en unidades **<ORDEN>** que estén a 6” o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad.
- **Relato del estoico:** Las armas con una característica de FP -1 son consideradas como si tuvieran FP 0 cuando se resuelvan ataques contra unidades **<ORDEN>** que estén a 6” o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad.
- **Relato del guerrero:** Suma 1 a la característica de Fuerza a las miniaturas en unidades **<ORDEN>** que estén a 6” o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad.

CRUZADOS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	3+	4+	3	3	1	2	7	4+

Composición: 2 Cruzados.

Equipo: Espada de Energía y Escudo Tormenta.

Miniaturas Adicionales: Hasta 2 Cruzados adicionales (**+1 P. P.**), o hasta 4 Cruzados adicionales (**+2 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Espada de Energía	Combate	Combate	+1	-3	1

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ASTRA MILITARUM

CLAVES

INFANTERÍA, CÓNCLAVE DE BATALLA DE LA ECLESIARQUÍA, CRUZADOS



HABILIDADES

Fanático: Cuando una miniatura de esta unidad haga un ataque con un arma de Combate, puedes repetir la tirada para impactar si su unidad realizó un movimiento de carga, una Intervención Heroica o fue cargada este turno.

Escudo Tormenta: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+. Además, suman 1 a sus tiradas de salvación por armadura.

Fortaleza espiritual: Cada vez que una miniatura de esta unidad pierda una herida como resultado de una herida mortal durante la Fase Psíquica, tira 1D6; con un resultado de 5+ la herida no se pierde.

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía: Si tu ejército es Veterano, esta unidad no ocupa casillas en un Destacamento que incluya cualquier **SACERDOTE DEL MINISTORUM**.



ARCOFLAGELANTES

2 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Arcoflagelante	7"	4+	-	4	3	2	2	7	7+
Perdurante	7"	4+	-	4	3	2	3	7	7+

Composición: 3 Arcoflagelantes.

Equipo: Arcoflagelos.

Miniaturas Adicionales: Hasta 2 Arcoflagelantes adicionales (**+1 P. P.**), o hasta 7 Arcoflagelantes adicionales (**+4 P. P.**). Un Perdurable puede sustituir a un Arcoflagelante.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Arcoflagelos	Combate	Combate	+1	-1	1
Haz 1D3 ataques por cada ataque hecho con esta arma.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES

INFANTERÍA, CÓNCLAVE DE BATALLA DE LA ECLESIARQUÍA, ARCOFLAGELANTES



HABILIDADES

Fanático: Cuando una miniatura de esta unidad haga un ataque con un arma de Combate, puedes repetir la tirada para impactar si su unidad realizó un movimiento de carga, una Intervención Heroica o fue cargada este turno.

Máquinas de matar enloquecidas: Cada vez que una miniatura de esta unidad pierda una herida tira 1D6; con un resultado de 5+ la herida no se pierde.

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía: Si tu ejército es Veterano, esta unidad no ocupa casillas en un Destacamento que incluya cualquier **SACERDOTE DEL MINISTORUM**.



ASESINAS DEL CULTO A LA MUERTE

1 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	3+	4+	4	3	1	4	7	5+

Composición: 2 Asesinas del Culto a la Muerte.

Equipo: Filos de Energía del Culto a la Muerte.

Miniaturas Adicionales: Hasta 2 Asesinas del Culto a la Muerte adicionales (**+1 P. P.**), o hasta 4 Asesinas del Culto a la Muerte adicionales (**+2 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Filos de Energía del Culto a la Muerte	Combate	Combate	Port.	-3	1

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES

INFANTERÍA, CÓNCLAVE DE BATALLA DE LA ECLESIARQUÍA, ASESINAS DEL CULTO A LA MUERTE



HABILIDADES

Fanático: Cuando una miniatura de esta unidad haga un ataque con un arma de Combate, puedes repetir la tirada para impactar si su unidad realizó un movimiento de carga, una Intervención Heroica o fue cargada este turno.

Reflejos extraordinarios: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía: Si tu ejército es Veterano, esta unidad no ocupa casillas en un Destacamento que incluya cualquier **SACERDOTE DEL MINISTORUM**.



ESCUADRA DOMINIUM



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Dominium	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Superiora	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Composición: 1 Dominium Superiora y 4 Dominium.

Equipo: Bólter, Pistola Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Dominium adicionales (**+2 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1
Pistola Bólter	12"	Pistola 1	4	0	1
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, ESCUADRA DOMINIUM



OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta cuatro Dominium pueden cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas Especiales*.
- Una Dominium armada con **Bólter** puede elegir un **Simulacrum Imperialis**.
- La Dominium Superiora puede tener adicionalmente un objeto de la lista de *Armas de Combate*, o cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas de Combate*.
- La Dominium Superiora cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas a Distancia*.
- La Dominium Superiora cambiar la **Pistola Bólter** por un objeto de la lista de *Pistolas*.
- La unidad puede tener un **Querubín Incensor**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado, Escudo de la fe: (Ver pág. 43-44).

Vanguardia: Al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que el primer turno comience, esta unidad podrá mover como si estuviera en tu Fase de Movimiento. Esta unidad deberá terminar su movimiento a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden hacer esto, el jugador que mueve durante el primer turno mueve sus unidades primero.

Simulacrum Imperialis: Una vez por fase, si una miniatura de la unidad está equipado con uno, puedes realizar un Acto de fe para esta unidad, incluso si ya has hecho uno o más Actos de fe en esa fase.

Querubín Incensor: Si la unidad tiene uno, una vez por partida, al principio de una fase, el Querubín podrá interceder. Si lo hace, retira al Querubín Incensor del campo de batalla y ganas un Dado Milagroso. Tira 2D6 cuando lo hagas y elige con cuál te quedas. Ese dado sólo puede ser usado por esta unidad y para esa fase. Si al final de la fase no lo has usado, pierdes el dado.

Un Querubín Incensor será representado por una miniatura acorde, pero no cuenta como una miniatura para cualquier efecto en las reglas. Mientras una unidad con un Querubín esté en el campo de batalla, éste deberá estar a 2" de la unidad.



ESCUADRA SERAFÍN

4 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Serafín	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Superiora	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+

Composición: 1 Serafín Superiora y 4 Serafines.

Equipo: Dos Pistolas Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Serafines adicionales (+**3 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Bólter	12"	Pistola 1	4	0	1
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, ESCUADRA SERAFÍN



OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta dos Serafines pueden cambiar las dos **Pistolas Bólter** por dos **Pistolas Lanzallamas** o dos **Pistolas Inferno**.
- La Serafín Superiora puede cambiar una **Pistola Bólter** por una **Espada de Energía** o una **Espada Sierra**.
- La Serafín Superiora puede cambiar una **Pistola Bólter** por una **Pistola de Plasma**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Semblante angelical: Mejora en 1 las salvaciones invulnerables de las miniaturas de esta unidad por la habilidad Escudo de fe, hasta un máximo de 4+.

Golpe celestial: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer sobrevolando el combate en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede aparecer al combate al final de cualquiera de tus Fases de Movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.



EXORCISTA



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	6+	3+	7	8	7-12+	3	7	3+
6”	6+	4+	7	8	4-6	1D3	7	3+
4”	6+	5+	7	8	1-3	1	7	3+

Equipo: Lanzamisiles Exorcista y Bólter Pesado.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanzamisiles Exorcista	48”	Pesada 3D3	8	-3	1D6
Área.					
Bólter Pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

VEHÍCULO, EXORCISTA



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el **Lanzamisiles Exorcista** por **Cohetes de Conflagración Exorcista**.
- Esta miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.



MORTIFICADORES

3 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Mortificador	9”	3+	3+	5	5	5	4	8	4+
Anacoreta	9”	3+	3+	5	5	5	4	8	3+

Composición: 1 Mortificador.

Equipo: Dos Bólters Pesados y dos Mayales de Penitente.

Miniaturas Adicionales: Hasta 3 Mortificadores adicionales (**+3 P. P.** por miniatura). Un Anacoreta puede sustituir a un Mortificador.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Mayal de Penitente	Combate	Combate	+1	-2	1
Haz 3 tiradas para impactar en vez de 1 por cada ataque con esta arma. Si el portador está equipado con dos, haz 1 ataque adicional cuando el portador combate con esta arma.					
Bólter Pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES

VEHÍCULO, MORTIFICADORES



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar uno o dos de sus **Bólteres Pesados** por uno o dos **Lanzallamas Pesados**.
- Cualquier miniatura puede cambiar uno o dos de sus **Mayales de Penitente** por una o dos **Sierras de Penitente**.

HABILIDADES

Angustia de los irredentos: Cuando una miniatura de esta unidad sea destruida, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 4+ lleva a cabo su venganza final y cada unidad enemiga a 1” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Sin indulto: Cada vez que una miniatura de esta unidad pierda una herida tira 1D6; con un resultado de 6 la herida no se pierde.

Fuego de agonía: Cuando elijas a esta unidad para disparar en la Fase de Disparo, puedes escoger que los Bólteres Pesados equipados por la unidad tengan una característica de Tipo Asalto 3 hasta el final de la fase.



ESCUADRA DE VENGADORAS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Vengadora	6”	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Superiora	6”	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Composición: 1 Hermana Vengadora Superiora y 4 Hermanas Vengadoras.

Equipo: Bólter, Pistola Bólter, Granadas Frag. y Granadas Perforantes.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Hermanas Vengadoras adicionales (**+2 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter	24”	Fuego rápido 1	4	0	1
Pistola Bólter	12”	Pistola 1	4	0	1
Granada Frag.	6”	Granada 1D6	3	0	1
Área.					
Granada Perforante	6”	Granada 1	6	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, ESCUADRA VENGADORA



OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta cuatro Hermanas Vengadoras pueden cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas Pesadas*.
- Una Hermana Vengadora armada con **Bólter** puede elegir un **Simulacrum Imperialis**.
- La Hermana Vengadora Superiora puede tener adicionalmente un objeto de la lista de *Armas de Combate*, o cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas de Combate*.
- La Hermana Vengadora Superiora cambiar el **Bólter** por un objeto de la lista de *Armas a Distancia*.
- La Hermana Vengadora Superiora cambiar la **Pistola Bólter** por un objeto de la lista de *Pistolas*.
- La unidad puede tener uno o dos **Querubines del Armorium**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado, Escudo de fe: (Ver pág. 43-44).

Avance fiel: Las miniaturas en esta unidad no reciben el penalizador al impactar por mover y disparar armas Pesadas.

Simulacrum Imperialis: Una vez por fase, si una miniatura de la unidad está equipado con uno, puedes realizar un Acto de fe para esta unidad, incluso si ya has hecho uno o más Actos de fe en esa fase.

Ritos de fuego: Suma 4" a la característica de Alcance de los Lanzallamas Pesados equipados por las miniaturas de esta unidad.

Querubín del Armorium: Una vez por partida, después de que haya disparado una miniatura de una **ESCUADRA DE VENGADORAS** acompañada por un Querubín del Armorium, éste puede recargar las armas de esa miniatura. Si lo hace, retira al Querubín del Armorium del campo de batalla y la miniatura puede volver a disparar de inmediato.

Un Querubín del Armorium será representado por una miniatura acorde, pero no cuenta como una miniatura para cualquier efecto en las reglas. Mientras una unidad con un Querubín del Armorium esté en el campo de batalla, éste deberá estar a 2” de la unidad.



CASTIGO DEL PENITENTE

3 PODER



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	4+	5+	5	5	5	4	8	4+

Composición: 1 Castigo del Penitente.

Equipo: Dos Lanzallamas Pesados y dos Mayales de Penitente.

Miniaturas Adicionales: Hasta 3 Castigos del Penitente adicionales (**+3 P. P.** por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Mayal de Penitente	Combate	Combate	+1	-2	1
Haz 3 tiradas para impactar en vez de 1 por cada ataque con esta arma. Si el portador está equipado con dos, haz 1 ataque adicional cuando el portador combate con esta arma.					
Lanzallamas Pesado	12"	Pesada 1D6	5	-1	1
Esta arma impacta en el blanco automáticamente.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES

VEHÍCULO, CASTIGO DEL PENITENTE



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar uno o dos de sus **Mayales de Penitente** por una o dos **Sierras de Penitente**.

HABILIDADES

Fanático: Cuando una miniatura de esta unidad haga un ataque con un arma de Combate, puedes repetir la tirada para impactar si su unidad realizó un movimiento de carga, una Intervención Heroica o fue cargada este turno.

Máquinas de matar enloquecidas: Cada vez que una miniatura de esta unidad pierda una herida tira 1D6; con un resultado de 5+ la herida no se pierde.



RHINO SORORITAS

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	6+	3+	6	7	6-10+	3	8	3+
6”	6+	4+	6	7	3-5	1D3	8	3+
3”	6+	5+	6	7	1-2	1	8	3+

Equipo: Bólter Tormenta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO, RHINO SORORITAS



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Autorreparación: Tira 1D6 al inicio de cada uno de tus turnos; con un 6, esta miniatura recupera una herida perdida.

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas en ella; con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 10 miniaturas de **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** y sólo podrá transportar miniaturas **ADEPTA SORORITAS** si tienen la clave **<ORDEN>**, **DIALOGUS** u **HOSPITALARIA**.



IMMOLATOR



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	6+	3+	6	7	6-10+	3	8	3+
6”	6+	4+	6	7	3-5	1D3	8	3+
3”	6+	5+	6	7	1-2	1	8	3+

Equipo: Lanzallamas Inmolatio y Bólter Pesado.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2
Lanzallamas Inmolatio	12"	Asalto 2D6	5	-1	1
Esta arma impacta en el blanco automáticamente.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, IMMOLATOR



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el **Lanzallamas Inmolatio** por un **Bólter Pesado Doble** o un **Cañón de Fusión Doble**.
- Esta miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritual sagrado: (Ver pág. 43-44).

Escudo de fe: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+. Además, una miniatura de la unidad puede intentar resistir un poder psíquico manifestado a 24" o menos de esa miniatura en la Fase Psíquica enemiga de la misma manera que un **PSÍQUICO** realizando un Chequeo de Negar a la Bruja, pero en vez de hacerlo con 2D6, lo hará solamente con 1D6. Si la tirada es superior al resultado del Chequeo Psíquico, el poder será resistido.

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas en ella; con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 6 miniaturas de **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** y sólo podrá transportar miniaturas **ADEPTA SORORITAS** si tienen la clave **<ORDEN>**, **DIALOGUS** u **HOSPITALARIA**.



SANCTUM DE BATALLA

3 PODER

Equipo: Ninguno.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES

SECTOR IMPERIALIS, SANCTUM DE BATALLA

HABILIDADES

Estructura del Adeptus Ministorum: Después de desplegar esta miniatura, se considera un elemento de escenografía de áera con los siguientes rasgos de terreno; Transitable, Cobertura Ligera, Cobertura Pesada y Escalable (ver pág. 262 y 263 del Reglamento de Warhammer 40.000).



Bendiciones de los santos: Al inicio de cada ronda de batalla, si hay unidades **ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército a 6" o menos de cualquier Sanctum de Batalla, gana un Dado Milagroso.

Suelo consagrado: Suma 1 a la característica de Liderazgo a las miniaturas en unidades **ADEPTUS MINISTORUM** a 6" o menos de cualquier Sanctum de Batalla. Resta 1 a la característica de Liderazgo a las miniaturas en unidades **CAOS** a 6" o menos de cualquier Sanctum de Batalla.